

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G22p-I-1
Przedmiot:	Cyfrowe przetwarzanie obrazu
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2016
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	I/1
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Mikulski Michał, mgr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	Środowisko edycji grafiki cyfrowej - średniozaawansowany poziom.
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia laboratoryjne • klasyczna metoda problemowa • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Praca z cyfrowym obrazem obejmuje operacje: • transformacje pomiędzy przestrzeniami barw (RGB, CMYK, grayscale, binary, indexed), • operacje morfologiczne • kodowanie • kompresja. Techniki importowania i skanowania, dopasowanie obrazów do parametrów przygotowywanej publikacji lub projektu. Obróbka i przekształcanie materiału elektronicznego, digitalizacja obrazu wytworzonego technikami tradycyjnymi (fotografia analogowa, rysunek, malarstwo). Porównanie projektu w wersji cyfrowej z wydrukiem ze źródła cyfrowego.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • projekt • przegląd prac
Warunki zaliczenia:	Przedstawienie pracy semestralnej w postaci zdigitalizowanej i druku cyfrowego.
Literatura:	1. D.Wieprzkowicz, Photoshop CC. Wszystko, co musisz wiedzieć o Photoshopie CC, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2014; 2. Autor: Adobe Creative Team, Adobe Illustrator CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013; 3. Piotr Zawojski, Elektroniczne obrazy – Między sztuką i technologią, Wydawnictwo Szumacher 2000; 4. Ambrose / Harris, Pre-press, Wydawnictwo naukowe PWN, Warszawa 2010; 5. J. Felici, Kompletny przewodnik po typografii (wyd. 2), Czysty Warsztat, Gdańsk 2009; 6. R. Bringhurst, Elementarz stylu w typografii, d2d.pl, Kraków 2007; 7. A. Frutiger, Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo DO, Wydawnictwo Optima, Warszawa 2007; 8. A. Wolański, Edycja Tekstów. Praktyczny poradnik, Wydawnictwo Naukowe PAN, Warszawa 2008;
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada gruntowną wiedzę dotyczącą technik cyfrowego przetwarzania obrazu obejmującą znajomość graficznych programów komputerowych oraz obsługi urządzeń peryferyjnych (skaner, drukarka, ploter) 02W zna zaawansowane funkcje programów komputerowych do cyfrowej obróbki obrazu: Adobe Photoshop, Illustrator 03U potrafi tworzyć obrazy wyłącznie lub częściowo posługując się narzędziami cyfrowymi 04U potrafi wykonać zaawansowane korekty i transformacje obrazu za pomocą narzędzi cyfrowych 05U w edycji obrazu posługuje się zaawansowanymi technikami pracy z warstwami, maskami, filtrami i kanałami 06U tworzy projekty typograficzne z zastosowaniem maski przycinającej z tekstu, zniekształcając tekst, wykorzystując tekst do tworzenia innych elementów graficznych, łącząc tekst z obrazem 07U potrafi przygotować pliki i obrazy dla potrzeb internetowych 08U rozumie potrzebę ciągłego doskonalenia własnych umiejętności technicznych i ich znaczenie w pracy twórczej